

CLEVER CLUB

OUTIL DE PRÉVENTION GLOBALE DESTINÉ AUX STRUCTURES EXTRASCOLAIRES ACCUEILLANT DES ENFANTS ÂGÉS DE 7 À 12 ANS

MODE D'EMPLOI

PRÉVENTION | AIDE | RECHERCHE

SOMMAIRE

INTRODUCTION

Clever Club est un outil pédagogique et préventif développé, en priorité, pour les structures d'accueil extrascolaire. Il peut cependant très bien être utilisé dans les centres de loisirs, les maisons de quartier ou tout autre lieu prenant en charge des enfants.

Le programme de prévention globale Clever Club permet aux enfants de passer un moment agréable en s'amusant et en apprenant, au travers d'histoires et de jeux. Il permet aussi de développer des habiletés relationnelles et affectives. Clever Club offre un moment de jeux constructifs, un moment de détente, une transition entre le repas, la vie scolaire et le retour à la maison. Les activités proposées sont adaptées à la fois à ce type de structures et au temps restreint dont elles disposent.

Clever Club comprend des histoires à écouter, une ludothèque et se complète de conseils et de suggestions pour développer un partenariat avec les parents.

À QUI S'ADRESSE CLEVER CLUB ?

Cet outil est destiné à toutes les personnes qui s'occupent de groupes d'enfants âgés de 7 à 12 ans.

OBJECTIFS

Les objectifs principaux de ce programme sont de favoriser le développent d'aptitudes qui seront utiles aux enfants tout au long de leur vie :

- Renforcer l'estime de soi et favoriser la conscience que chacun est unique et qu'il possède des ressources qui lui sont propres
- Prendre conscience que nos actes ne sont pas sans conséquences
- Réaliser l'existence des peurs
- Favoriser l'identification des conflits et les capacités à les résoudre
- Soutenir la collaboration et la solidarité
- Résister à la pression du groupe
- Encourager la connaissance et le respect des différences

COMMENT UTILISER LE PROGRAMME ?

La manière la plus appropriée d'utiliser ce programme s'inscrit dans la durée : au minimum durant trois mois. Ce temps donne la possibilité aux enfants de faire connaissance et d'instaurer un climat de confiance entre eux et avec l'adulte qui anime les activités.

Le concept central est de proposer aux enfants de former un club, c'est-à-dire un groupe qui adhère au projet. Des réunions fixes et régulières sont proposées. Le rythme de deux réunions par semaine semble idéal. La durée de ces réunions est courte : entre 30 et 45 minutes.

Il est impératif de limiter le nombre de participant-e-s au club à 12 enfants au maximum afin d'assurer un meilleur encadrement du groupe. De plus, chaque enfant pourra trouver sa place dans ce moment particulier. Pour des structures d'accueil importantes, plusieurs clubs peuvent être organisés dans la semaine. Il est toutefois essentiel que les enfants ne passent pas d'un groupe à l'autre mais qu'ils restent toujours dans le même.

Il est aussi évidemment nécessaire que les parents adhèrent au programme, qu'ils soient informés de ce qui va se faire avec leurs enfants, qu'ils accordent leur autorisation.

UN PROGRAMME DE PRÉVENTION EST-IL ADÉQUAT POUR DES ENFANTS SI JEUNES ?

Les enfants sont rarement directement concernés par une problématique de dépendance et nous savons qu'une prévention ciblée n'a que peu d'impact sur les plus jeunes. Il existe cependant des stratégies préventives globales qui consistent, en particulier, à renforcer et à développer un certain nombre de compétences qui leur permettront, à l'adolescence, d'être mieux armés pour faire des choix positifs pour leur santé et leur bien-être ainsi que de faire face aux produits qui engendrent une dépendance.

Nous savons par ailleurs qu'une éducation à la santé globale donnée aux enfants dès le début de leur scolarité et portant sur l'acquisition de compétences sociales et affectives (construire son identité, gérer des conflits, exprimer ses sentiments etc.) s'avère efficace.

Le programme est conçu pour favoriser, au travers de différentes animations, la prise de conscience de soi avec, pour finalité, l'augmentation des compétences sociales et affectives de chaque enfant. Ces compétences

sont des facteurs protecteurs et participent à la prévention de l'émergence de comportements problématiques. Clever Club veut contribuer au développement de l'enfant en lui permettant d'exercer son esprit d'analyse et en favorisant sa capacité à faire des choix positifs pour sa santé. C'est avant tout une prévention positive, c'est-à-dire, qui cherche davantage à donner envie, à motiver, plutôt qu'à empêcher, interdire ou faire peur.

HISTOIRES À ÉCOUTER

VOYAGE DANS LE MONDE DES ENFANTS

Les histoires du CD invitent les enfants à réfléchir à leurs attitudes et comportements ainsi qu'à leurs relations avec les autres.

Chacune des histoires proposées a été inventée, écrite et enregistrée par un collectif d'enfants. Elles sont le reflet de thèmes et de situations qu'ils pourraient rencontrer dans leur quotidien et sont écrites dans leur langage. Le fait que ce soient des histoires racontées par d'autres enfants leur permet de s'identifier, de se reconnaître. Ce sont des situations fictives qui favorisent une certaine distance et permettent de travailler ces situations sans qu'elles soient envisagées comme dangereuses.

Différents scénarios permettent notamment d'aborder des thèmes comme l'amitié, la coopération, la pression du groupe, l'exclusion, les qualités propres à chacun, etc.

Les activités en lien avec les histoires permettent aux enfants de mieux se connaître, de renforcer leur capacité à gérer des conflits et, entre autres, de rechercher des solutions acceptables pour les uns et les autres. Pour compléter, des jeux ou des activités d'animation viennent renforcer le thème développé dans une histoire.

LE DÉROULEMENT D'UNE ANIMATION AUTOUR D'UNE HISTOIRE

Il est recommandé d'organiser les activités d'animation selon un schéma. Si d'emblée un certain déroulement est fixé, les enfants l'intériorisent rapidement et savent ensuite trouver leurs repères. Cette façon de procéder donne aux enfants un sentiment de sécurité car ils savent chaque fois ce qui les attend. C'est par ailleurs une méthode précieuse pour éviter que le groupe ne glisse dans l'indiscipline.

1 Rituel de salutation « Comment ça va ? »

Au début de chaque histoire, les enfants sont salués et accueillis d'une façon qui va au-delà d'un simple « bonjour ». Le rituel de salutation « Comment ça va ? » donne aux enfants l'occasion d'être attentifs à leurs propres sentiments, de prendre conscience de ceux des autres et de voir que l'adulte prend leurs joies et leurs soucis au sérieux.

Pour l'animatrice ou l'animateur, ce rituel contribue à approfondir la connaissance qu'il a de chaque enfant et à déceler précocement les éventuelles difficultés (p. ex. colère, bagarre, exclusion…) avant qu'elles ne deviennent un véritable problème. On peut, par exemple, utiliser l'outil des «3 visages» (cf. ludothèque) pour animer ce moment. Cette manière d'accueillir les enfants peut être reconduite chaque jour.

2 Préparer les enfants à une histoire

Avant de débuter une histoire, l'animatrice ou l'animateur propose, pendant 5 à 8 minutes, quelques jeux introductifs. Les jeux de la ludothèque signalés par la mention «jeu introductif» permettent aux enfants de former un groupe en partageant une réalité commune. Selon le temps et la cohésion du groupe, cette étape peut être supprimée, l'animation commence directement avec l'histoire.

3 Écouter l'histoire

Pendant que les enfants s'installent confortablement et se mettent à l'aise, on peut mettre une musique de fond apaisante. Puis vient l'histoire qui dure entre 3 et 5 minutes.

L'expérience montre qu'il est bon d'interrompre les histoires à un moment clé. Les enfants peuvent ainsi inventer la fin, sous la forme d'un dessin ou de jeux de rôle.

4 Insuffler des idées dans la discussion

Après une histoire, il arrive fréquemment qu'une discussion s'engage spontanément. Les enfants font part de leurs propres expériences et de leurs sentiments. Cela leur permet, notamment, de prendre conscience qu'ils ne sont pas seuls à vivre des peurs, des difficultés et qu'ils peuvent s'entraider ou chercher de l'aide pour résoudre leurs problèmes. L'animatrice ou l'animateur sera attentif à ce que chaque enfant puisse s'exprimer.

Il est bon de vérifier que les enfants aient compris l'histoire, surtout auprès des plus jeunes. On peut, par exemple, leur demander de restituer l'histoire avec leurs propres mots afin de valider leur compréhension. L'enfant qui veut s'exprimer en rapport avec l'histoire doit pouvoir le faire et celui qui ne veut rien dire doit pouvoir garder le silence. Chaque enfant est libre de faire ce qu'il veut de l'histoire présentée.

Il ne reste pas toujours assez de temps pour prolonger le thème par les activités ludiques, surtout si la discussion est très animée. Dans ce cas, il ne faut pas interrompre la discussion pour tenir un programme prédéfini car l'échange interpersonnel et la mise en commun d'expériences sont prioritaires. Le thème peut également être repris lors de la session suivante.

5 Concrétiser les thèmes par des activités

Après la discussion ouverte ou, selon les cas, directement après l'histoire, les jeux de groupe proposés dans la «ludothèque» ou des jeux de rôle favorisent des expériences positives propres à renforcer les enfants dans leurs compétences.

6 Jeux libres

Chaque séance se termine par des jeux libres d'environ 10 minutes. Ces jeux servent de «rituel de sortie». Ils donnent la possibilité aux enfants de reprendre une certaine distance par rapport aux thèmes abordés durant la séance et leur permettent un retour détendu au quotidien. Les jeux libres sont généralement des activités plus physiques.

THÈMES PRINCIPAUX ET SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

L'animatrice ou l'animateur choisit une histoire selon les besoins du groupe. Nous recommandons néanmoins de commencer par la première histoire, «Saskéma» car elle permet de fonder un club solidaire.

Pour faciliter l'animation, un récapitulatif des histoires, quelques suggestions de questions à poser ainsi que des références d'activités possibles sont proposés ci-dessous.

SASKÉMA (3'59)

Prendre conscience de ses compétences. Nous n'avons pas tous les mêmes passe-temps; dans l'existence il y a des contraintes et des frustrations qu'il faut apprendre à gérer.

Suggestions pour animer la discussion

- Quels sont vos loisirs préférés ?
- Saviez-vous que Maxime aimait la musique, que Sophie faisait de la danse classique etc. ?
- Y a-t-il des activités, des passions que vous aimeriez avoir ?
- Auriez-vous envie de transmettre une de vos passions à un-e camarade ?

Faire le lien entre cette première histoire et les activités qui vont être entreprises dans Clever Club.

Jeux / Animation : CLEVER CLUB, BESOIN DES AUTRES, LES BALLONS

APPRENDRE ENCORE (2'55)

Prendre conscience que nos actes ne sont pas sans conséquences. Aborder les conflits qui parfois nous opposent, le sentiment d'injustice et d'incompréhension mutuelle.

Suggestions pour animer la discussion

- Que ressentez-vous par rapport à cette histoire. Que feriez-vous à la place d'Alba ? Pourquoi est-elle punie ?
- Qu'est-ce qui arrive lorsque l'on ne répond pas à ce qui est demandé ?
- Si vous ne rentrez pas à l'heure à la maison sans avertir, que se passe-t-il ?

Imaginer avec eux une histoire avec une autre fin et discuter des conséquences probables de différents scénarios évoqués.

Jeux / Animation : JE LE FERAI DEMAIN, TOP TEN

RACKET (2'06)

Prendre conscience de ses ressources. Discuter d'une situation de racket ou de violence dont les enfants sont parfois victimes.

Suggestions pour animer la discussion

- Que pensez-vous de l'attitude des grands ?
- A-t-on le droit d'exercer sa force contre les plus faibles ?
- Que faire pour se défendre d'une agression ?
- Auprès de qui trouver de l'aide ?
- Connaissez-vous quelqu'un à qui une histoire comme celle-ci est arrivée ? Qu'a-t-il fait pour s'en sortir ?

Jeux / Animation : LE CADEAU EMPOISONNÉ, LA BOUTEILLE IVRE, JE SAIS CE QUE JE VEUX

UN BRUIT BIZARRE (5'13)

Réaliser l'existence des peurs. Savoir que tout le monde éprouve ce genre de sentiment à un moment ou à un autre. Il n'y a pas de honte à les ressentir et aucune raison de se moquer des sentiments des autres.

Suggestions pour animer la discussion

- Que pensez-vous de cette histoire ?
- Quelles ont été les solutions choisies pour faire face à cette peur ?
- Qu'auriez- vous fait, dans la même situation ?
- Vous est-il aussi arrivé d'avoir très peur de quelque chose et de vous rendre compte par la suite que cela n'était rien du tout ?

Jeux / Animation : J'AI PEUR DU GRAND MÉCHANT LOUP, VOYAGE EN TERRE INCONNUE

LE SERMENT (5')

Prendre position dans un groupe. Se faire avoir par des copains qui proposent de participer à leur club alors qu'ils veulent se moquer de nous. Se sentir trompé par ceux en qui on a confiance.

Suggestions pour animer la discussion

- Vous est-il déjà arrivé de vous sentir trahi ?
- Avez-vous fait des choses qui vous ont déçu de vous-même ?
- Que faire pour éviter ces situations piège ?
- Quelles sont les ressources envisageables dans ce genre de situation ?

Jeux / Animation : OÙ ES-TU ? JUMEAUX

SALE COUP POUR JULIE (2'45)

Travailler sur la pression du groupe. Pour faire plaisir ou pour se sentir intégré dans un groupe, il nous arrive parfois de faire des choses inadéquates.

Suggestions pour animer la discussion

- Vous arrive-t-il de faire des choses contre votre volonté ?
- Pensez-vous que Julie pouvait refuser de percer les pneus du vélo de sa maîtresse ?
- A sa place, qu'est-ce que vous auriez pu faire ?

Mettre en évidence le sens critique des enfants et que l'appartenance à un groupe est légitime. Cela ne signifie pas forcément être prêt à tout pour se sentir intégré.

Jeux / Animation : JE SAIS CE QUE JE VEUX, L'HORLOGE INTÉRIEURE

UN CONTE EXTRAORDINAIRE (4'21)

Prendre conscience que nous n'avons pas tous les mêmes désirs et les mêmes rêves. Dans certaines situations, si nous n'arrivons pas à nous mettre d'accord, nous risquons de ne rien obtenir.

Suggestions pour animer la discussion

- A quoi sert-il d'obtenir des choses si elles ne sont pas visibles ?
- Pourquoi le regard des autres est-il si important ?
- Est-ce que l'apparence est importante à vos yeux et pourquoi ?
- Entre le «chacun pour soi» et la collaboration, laquelle des deux attitudes est la plus profitable pour soi ? Pour le groupe ?

Jeux / Animation : UN ACCORD RAPIDE, LES NUAGES

UNE CLOPE À LA RÉCRÉ (3'36)

Prendre conscience de la pression du groupe. Se faire entraîner par un groupe de copains et se faire piéger à leur place.

Suggestions pour animer la discussion

- Qu'auriez-vous fait à la place de François?
- Est-ce facile de dire non à ses amis?
- Faut-il faire comme les autres pour être accepté dans un groupe?
- Imaginez la suite de l'histoire, que peut-il se passer?

Jeux / Animation: POUR MES COPAINS JE SUIS PRÊT À? LE MASQUE

LUDOTHÈQUE

JEUX DE GROUPE

La ludothèque propose une large palette de jeux de groupe permettant aux enfants de s'approprier des compétences utiles pour une approche constructive de la vie quotidienne. Les jeux sont conçus de manière à ce qu'ils apportent à tout enfant la possibilité de les vivre avec succès, quels que soient son tempérament et ses préférences.

Les jeux de la ludothèque sont un complément destiné à approfondir les histoires du CD «Voyages dans le monde des enfants».

1 Se renforcer par le jeu

Les jeux de groupe sont axés à la fois sur les compétences individuelles et collectives. A travers ces deux aspects, l'enfant peut découvrir ses potentiels propres et ceux du groupe.

2 Choisir le jeu qui convient avant une histoire

Il est important que les jeux retenus soient compatibles avec l'ambiance du moment, l'atmosphère doit en effet être prise en compte.

Plusieurs jeux sont proposés, en particulier, pour préparer le groupe à écouter une histoire. Ils sont signalés par la mention «jeu introductif».

Au début d'une séance, si le groupe est calme, il est possible de commencer directement par l'histoire ou par des jeux qui contribuent à maintenir la concentration et le calme. Si par contre, un groupe est plutôt nerveux, agité, il convient de commencer par un jeu propre à contenir cette effervescence.

3 Choisir le jeu qui convient après une histoire

Chaque résumé d'histoire propose des jeux pour poursuivre l'animation. L'indication est également reportée sur la carte de jeu sous «utilisation proposée».

4 Le rôle de l'animatrice ou de l'animateur

L'animatrice ou l'animateur accueille les enfants tels qu'ils sont, avec leurs particularités, leurs intérêts et leurs sentiments. Chaque enfant est unique et il est essentiel de savoir l'accepter et le reconnaître tel qu'il est et de valoriser les différences.

La personne qui anime est à l'écoute des sentiments et des soucis que les enfants ont envie d'exprimer. Il est important de prendre les sentiments des enfants au sérieux et de comprendre l'importance de ce qu'ils vivent dans leur perspective d'enfant et non dans celle de l'adulte. L'animatrice ou l'animateur permet aux enfants de reconnaître et d'exprimer leurs sentiments.

Il s'agit de prémunir le groupe contre des difficultés insurmontables sans pour autant le surprotéger. Evidemment, dans un certain cadre, les enfants doivent pouvoir faire leurs propres expériences. L'on veillera à créer une atmosphère de liberté de sorte que les enfants puissent s'exprimer sans contrainte. Les enfants forment librement les groupes, mais la personne qui anime doit être attentive à ceux qui ne sont pas intégrés.

L'animatrice ou l'animateur est garant de la discipline et donc vigilant à la manière dont les enfants interagissent les uns avec les autres (communication positive). Il est nécessaire de promouvoir un certain nombre de règles essentielles au bon déroulement d'une séance. Chaque enfant a le droit de parler; lorsque quelqu'un parle, on l'écoute et on n'interrompt pas celui qui a la parole. On parle en «je», c'est-à-dire que l'on parle pour soi. Ces règles peuvent parfaitement être élaborées avec les enfants eux-mêmes.

CONSEILS ET SUGGESTIONS POUR DÉVELOPPER UN PARTENARIAT AVEC LES FAMILLES

Le programme Clever Club s'adresse aussi aux parents car ceux-ci contribuent de manière essentielle au développement de leurs enfants. Le programme Clever Club souhaite développer des échanges avec eux. Des pistes sont explorées sur les moyens qui existent pour faire de ces structures des lieux de rencontre et pour instaurer entre les professionnel-le-s, les enfants et les parents un dialogue et des échanges constructifs.

DES STRUCTURES D'ACCUEIL CONÇUES COMME UN LIEU D'ÉCHANGE POUR LES ENFANTS

Il est essentiel, au moment de l'ouverture d'un Clever Club, d'informer les parents sur les activités proposées et leurs visées préventives. Vous pouvez leur remettre un feuillet descriptif du programme ainsi qu'organiser une soirée de présentation. Les parents dont les enfants participent au club devraient avoir la possibilité de venir assister à un moment de ce temps d'accueil, en s'annonçant à l'avance.

On peut créer ce climat chaleureux en aménageant les lieux, en y organisant des petites manifestations et en y laissant des informations pour les parents. Les quelques suggestions ci-après donneront certainement naissance à d'autres idées concrètes.

POINT-INFORMATION

Installez un panneau d'affichage où vous épinglerez des informations concernant la planification des activités communes, les manifestations de quartier, les trocs et autres ventes de seconde main, etc.

Idéalement, le panneau d'affichage est placé près d'un endroit agréable, où l'on peut s'asseoir. Les parents qui se rencontrent lorsqu'ils amènent ou viennent rechercher les enfants seront ainsi invités à communiquer entre eux et avec les responsables du lieu.

VERNISSAGE

Rassemblez les dessins réalisés par les enfants durant quelques mois autour d'un ou plusieurs thèmes. Et invitez les parents, par courrier, à venir apprécier les œuvres de leurs enfants lors d'un vernissage de l'exposition. Les locaux sont pour l'occasion mués en galerie et décorés comme il se doit.

Vous pouvez aussi mettre sur pied une exposition photographique dans vos locaux. Celles illustrant le quotidien des enfants dans la structure d'accueil rencontrent un grand intérêt auprès des parents et offrent de nombreuses occasions de lier conversation.

Un apéritif sans alcool avec des boissons aux couleurs vives et des amuse-bouches met la touche finale au vernissage, détend l'atmosphère et favorise les échanges.

GOÛTER CONVIVIAL

Invitez quelques fois dans l'année, les parents et leurs enfants pour un café-goûter canadien convivial dans vos locaux.

Il est préférable de l'organiser en fin de journée pour que les parents, qui ont un emploi du temps chargé, puissent aussi être de la partie.

PRÉVENTION PAR L'INFORMATION

Le point-information et le café-goûter se prêtent particulièrement bien à l'information des parents sur le thème de la prévention. Addiction Suisse publie des livres d'histoires pour enfants et diverses brochures et dépliants de prévention ainsi que des informations sur les substances, pour les commander : www.addictionsuisse.ch

Pour d'autres informations,
conseils ou adresses dans votre région

Addiction Suisse
case postale 870
1001 Lausanne
Tél. 021 321 29 11
www.addictionsuisse.ch

ISBN 2-88183-111-7

EDITEUR Addiction Suisse
GRAPHISME Helen Tilbury, Lausanne
IMPRESSION Presses Centrales, Lausanne
AUDIO CD Mediacting, St-Sulpice